

Stanisław Krawczyk
Uniwersytet Warszawski

Ile emersji w grach?

Recenzja książki: Piotr Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*,
Universitas, Kraków 2016

—

Polskie badania gier wideo nie mają własnego języka. Pojęcia, jakimi się w nich posługujemy, zostały zaczerpnięte z innych dziedzin nauki („narracja”, „tożsamość”, „styl gry” rozumiany jako odpowiednik „stylu odbioru”) z anglojęzycznych badań nad grami („immersja” w znaczeniu specjalistycznym, „utwór ergodyczny”, „retoryka proceduralna”) bądź z nienaukowych rejestrów polszczyzny i angielszczyzny („interfejs”, „postać”, nazwy gatunków gier, różne tłumaczenia określeń *gamification* i *serious games*). Jak dotąd w naszym kraju nikomu nie udało się wypracować terminów, które znalazłyby szersze zastosowanie w rodzimym, a tym bardziej międzynarodowym dyskursie. Jest to jeden z przejawów niekumulatywnego charakteru dużej części polskich badań gier wideo, stanowiącego przeszkodę w ich rozwoju (por. Krawczyk, 2016, s. 29).

Monografia Piotra Kubińskiego może przyczynić się do zmiany tego stanu rzeczy¹. Autor przedstawia w niej termin „emersja”, który określa grupę zjawisk naruszających lub niwelujących poczucie zanurzenia w cyfrowej rzeczywistości (s. 69–70). Jest on dokładnie omawiany i opisany zostaje jako „najważniejszy wkład [...] książki w przyszłe badania gier” (s. 311). Parze antonimicznych pojęć immersji i emersji po-

—
1 Pewien potencjał w tej dziedzinie ma również przedstawiona przez Pawła Grabarczyka (2015) i rozwinięta przez Marię B. Gardę (2016, s. 105–137) propozycja zastąpienia angielskich określeń *hardcore game*, *hardcore gamer*, *casual game* i *casual gamer* polskimi odpowiednikami: „gra angażująca”, „gracz zaangażowany”, „gra nieangażująca”, „gracz niezaangażowany”.

święca Kubiński w przybliżeniu połowę pracy. Bardzo wiele gier cyfrowych – jeśli nie wszystkie – można analizować pod kątem relacji między czynnikami immersyjnymi a emersyjnymi, a zatem proponowane pojęcie ma szerokie zastosowania badawcze. Ponadto autor promuje stworzony termin zarówno w tekstach pisanych po polsku (Kubiński, 2014a, 2014c, 2015a, 2015b), jak i w publikacjach anglojęzycznych (Kubiński, 2014b, 2016).

Równocześnie zjawiska emersyjne i immersyjne nie są wyłącznym tematem tej pracy, ale częścią rozleglejszej problematyki. Ogólnym celem monografii jest bowiem sformułowanie zarysu poetyki gier cyfrowych (w książce obejmuje on także semiotyczną analizę interfejsów graficznych oraz wybrane przykłady oddziaływania gier wideo na inne teksty kultury i praktyki kulturowe). Tradycyjne rozumienie poetyki jako „dziedziny teorii literatury zajmującej się strukturą tekstów literackich” przeciwstawia tutaj Kubiński „nowoczesnym ujęciom”, które „wykorzystują narzędzia poetyki do badania najróżniejszych – nie tylko literackich czy nawet szerzej: artystycznych – form tekstowości” (s. 15).

Autor nie określa przy tym, czy poetykę gier elektronicznych traktuje jako dziedzinę teorii literatury, kulturoznawstwa, medioznawstwa, semiotyki, groznawstwa, czy może autonomiczny obszar badań interdyscyplinarnych. W tomie można znaleźć argumenty na rzecz każdego z tych wyborów i brak uściślenia rodzi pewną metanaukową dezorientację (choć najbardziej prawdopodobna wydaje się ostatnia z wymienionych możliwości). Nie umniejsza to jednak użyteczności przedsięwzięcia, które podobnie do prac z zakresu poetyki *stricte* literaturoznawczej ukazuje podstawową strukturę wybranej grupy tekstów kultury i może stać się inspirujące dla badaczy i badaczek przyjmujących różnorodne pespektywy teoretyczne.

*

Zdaniem Kubińskiego o swoistości gier wideo decyduje połączenie ich ergodycznego oraz interaktywnego charakteru – zakładającego przeprowadzanie znaczących działań i uczestnictwo w systemie sprzężeń zwrotnych – z uobecnianiem (reprezentowaniem) gracza w udostępnianej za pośrednictwem ekranów cyfrowej rzeczywistości. W badaniach nad nowymi mediami zjawiska związane z tą ostatnią cechą określa się różnorodnymi pojęciami teleobecności, obecności oraz immersji. Dla książki najważniejsza jest immersja, definiowana regulacyjnie przez autora jako „wrażenie niezmediatyzowanego uczestnictwa, bezpośredniej obecności w cyfrowej przestrzeni generowanej komputerowo” (s. 51). Możliwość osiągnięcia takiego stanu to dla wielu użytkowników jedno z głównych kryteriów oceny gier, a dla wielu twórców – zasadnicze zadanie projektanc-

kie. Popularne przekonanie o kluczowej roli immersji wywiera bardzo istotny wpływ na kształt i odbiór gier wideo, nawet jeśli istnieją również takie sposoby czerpania satysfakcji z gier, które nie polegają na zanurzaniu się w cyfrowym świecie.

Sposobom tym sprzyjają czynniki emersyjne, które mogą być dziełem przypadku, występować rutynowo w grach danego typu albo stanowić owoc świadomych zabiegów twórców gry. Dwie pierwsze możliwości określane są w książce wspólnym mianem technicznej deziluzji, a ich przykłady to błędnie wyświetlane tekstury oraz „niewidzialne ściany” i pozorne przeszkody blokujące ruch bohatera. O wiele bardziej szczegółowo charakteryzuje Kubiński możliwość trzecią, analizując fragmenty czy aspekty gier takich jak *Batman: Arkham Asylum*, *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2*, *Metal Gear Solid* oraz *Call of Juarez: Gunslinger*. W ten sposób autor przedstawia kolejne odmiany emersji: nasycanie znaczeniami fizycznego nośnika utworu, subtelne podważanie samowystarczalności świata gry za pomocą odniesień zewnątrztekstowych, bezpośrednie zwracanie się fikcyjnych postaci do gracza (służące nie tylko przekazywaniu informacji o fabule bądź interfejsie, lecz także uzyskiwaniu efektu komicznego lub nadawaniu grze nowych sensów), wreszcie kwestionowanie obiektywizmu sytuacji narracyjnej.

Poszczególne analizy Kubińskiego są przekonujące i otwierają nową, ważną perspektywę dla badań nad grami cyfrowymi. Nie w pełni zasadna wydaje się jednak teza, że „emersyjność okazuje się żywiołem bardzo silnie obecnym w omawianym medium” (s. 148). Zdecydowana większość przytaczanych przykładów dotyczy bowiem okazjonalnych fragmentów rozgrywki; nawet jeżeli niekiedy są to fragmenty pamiętne i mające swoje miejsce w kulturze gier (jak spotkanie z Psycho Mantisem w *Metal Gear Solid*), to niekoniecznie przekładają się na całościowe doświadczenie gry.

Widać to również w rozdziale, w którym autor analizuje znakowy aspekt wizualnej warstwy interfejsów użytkownika w grach cyfrowych, proponując rozbudowaną klasyfikację interfejsów oraz podkreślając ich podwójną funkcję, komunikacyjną (informacyjną, impresyjną, stylizacyjną) i narzędziową (umożliwiającą graczowi wykonywanie zamierzonych czynności). Kubiński odnotowuje tutaj, że w wyniku daleko posuniętej konwencjonalizacji obsługa interfejsów staje się intuicyjna dla doświadczonych użytkowników. Sam też zauważa, że prawidłowość ta odpowiada immersyjnemu modelowi postrzegania gier, a ponadto opisuje kilka rozwiązań projektanckich niwelujących efekty emersyjne: minimalizację interfejsu, jego stylizację, przejmowanie jego funkcji przez niektóre elementy świata przedstawionego, możliwość decydowania o liczbie i układzie wyświetlanych części interfejsu oraz czynienie tego ostatniego kluczowym komponentem rozgrywki.

W moim przekonaniu teza o „bardzo silnej” obecności emersji w grach wideo wymagałaby mocniejszych argumentów. Nie do końca przekonuje mnie też stwierdzenie,

że gry to medium „rozdarłe pomiędzy dwie przeciwstawne tendencje czy też siły – immersję oraz emersję” (s. 216). Zamiast rozdarcia mówiłbym raczej o regularnie występującym napięciu, które może mieć mniejszą lub większą siłę. Tak złagodzoną tezę książka już wystarczająco uzasadnia, a nadal jest to teza ciekawa i nośna badawczo.

Dodatkowo przydatne mogłoby być rozróżnienie na czynniki emersyjne (cechy gier) i efekty emersyjne (sposoby kształtowania doświadczenia rozgrywki przez określone cechy). Dzięki niemu łatwiej byłoby pokazywać, że obecność czynników emersyjnych nie zawsze wystarcza do uzyskania odpowiednich efektów, ponieważ potencjał tych pierwszych może zostać zablokowany – tak jak ma to miejsce w przypadku strategii stosowanych przez twórców gier do osłabiania emersyjnej funkcji interfejsów. Wówczas też chyba lepiej dostrzegalibyśmy to, iż przewaga czynników i efektów immersyjnych w wielu produkcjach nie jest nieunikniona, lecz wynika z wyborów projektanckich. Nawet jeżeli żywioł emersyjny w danym tytule jest osłabiony, to i tak we wnętrzu gry kryją się siły, które przy innych rozwiązaniach estetycznych mogłyby go znacząco wzmocnić.

Powyższe komentarze mają rys krytyczny, ale są również wyrazem uznania; *Gry wideo...* to książka, z którą warto polemizować i której stwierdzenia warto rozwijać. Oprócz rozróżnienia czynników i efektów emersyjnych wskazałbym tutaj jeszcze trzy przykładowe drogi. Pierwsza z nich – to uwzględnienie empirycznych i teoretycznych analiz doświadczenia gry (np. Skok, 2013, 2014; Sweetser i in., 2017). Być może w ten sposób udałoby się bliżej określić cechy gier sprzyjające rozgrywce immersyjnej lub emersyjnej. Drugą możliwością byłaby głębsza refleksja nad zróżnicowaniem samych graczy. W jednym z miejsc Kubiński sygnalizuje taką perspektywę, pisząc, że ukrycie napisów tłumaczących wypowiedane dialogi może służyć immersji u osób dobrze znających język oryginału, ale u pozostałych grających wywoła efekt emersyjny (s. 229). Z kolei trzecia droga polegałaby na rozbudowaniu spostrzeżeń krytycznych. Praca jest w przeważającej części deskryptywna, pojawiają się w niej jednak uwagi o militarnej genezie interfejsów (s. 236–241) oraz o skutkach ich petryfikacji: intuicyjność współczesnych interfejsów (growych i innych) dla doświadczonych użytkowników jest zarazem przyczyną ich niskiej przystępności dla osób starszych, które wychowały się przed okresem konwencjonalizacji tego zasadniczego składnika mediów cyfrowych. Podobnych zagadnień z pewnością można byłoby znaleźć więcej.

*

Poza dialektyką immersji i emersji ważnym wątkiem monografii są jeszcze związki między grami wideo a innymi zjawiskami kulturowymi. Autor powraca do tej kwe-

stii niejednokrotnie, zestawiając wrażenie obecności w cyfrowym świecie z efektami wywoływanymi przez panoramiczne malowidła przestrzenne, sale strachów, a także muzea i galerie umieszczające widza pomiędzy dziełami sztuki (s. 45–48), porównując semantyzację nośnika technologicznego w *Batman: Arkham Asylum* do zabiegów użytych w powieści Marka Z. Danielewskiego *House of Leaves*, w powieści *Laurence'a Sterna Życie i myśli JW Pana Tristrama Shandy* oraz w filmie *Persona* Ingmara Bergmana (s. 79–94), przybliżając jeden z właściwych grom efektów emersyjnych do teatralnego „burzenia czwartej ściany” i przywołując przy tym również przykład postaci Brodatego Żyda, który patrzy wprost na osoby oglądające obraz Jana Matejki *Konstytucja 3 maja 1791 roku* (s. 113–127), czy też wiążąc znakowy aspekt graficzny interfejsów użytkownika w grach wideo z nadzwyczajną wagą interfejsów w kulturze współczesnej (s. 151–163).

Zasób odniesień jest więc rozległy – obejmuje literaturę, kino, teatr, malarstwo – i dzięki temu praca spełnia złożoną we wstępie obietnicę uwzględnienia związków między grami elektronicznymi a innymi tekstami kultury (s. 14–26). Niemniej monografia koncentruje się na charakterystycznych właściwościach gier cyfrowych, zgodnie z nazwą poprzedzającej książkę rozprawy doktorskiej napisanej pod kierunkiem Ewy Szcześnie: *Poetyka gier wideo. Cechy swoiste*. Niewiele miejsca przeznaczają autor na omówienie niespecyficznych lub mniej specyficznych własności gier, np. konstrukcji światów przedstawionych (przedmiotem porównań z innymi tekstami kultury jest przede wszystkim wymiar immersji i emersji, a celem – uwydatnianie związków, pokrewieństw, lecz nie pokazywanie obszarów, na których różnice zanikają). Warto byłoby wskazać na to wprost, jeśli nie w tytule, to we wstępie i zakończeniu.

Na osobną pochwałę zasługuje bardzo dobre przygotowanie książki pod względem redakcyjnym i edytorskim (bodaj jedyny istotniejszy wyjątek to powtórzenie małego fragmentu tekstu na stronach 58 i 67). W połączeniu z kolorowymi ilustracjami sprawia to, że lektura pracy jest płynna; podobnie klarowny styl pozwala stosunkowo łatwo śledzić myśl autora.

Najsłabszą częścią monografii jest według mnie rozdział *Wpływ gier wideo na inne teksty kultury – wybrane przykłady*. Pozostaje on w bardzo luźnym związku z wcześniejszymi rozdziałami (m.in. jako jedyny nie porusza tematyki immersji i emersji), sam też nie tworzy spójnej całości. Oprócz literatury grywalnej opisuje bowiem głównie gamifikację (która w odróżnieniu od pozostałych badanych przez Kubińskiego zjawisk stanowi raczej przestrzeń praktyk niż obiektów) oraz gry dziennikarskie i perswazyjne (które same są grami, a nie innymi tekstami kultury). W tej części

książki – i tylko w niej – odczuwalne jest to, że znaczne partie tekstu były wcześniej publikowane w formie rozproszonej.

Słabsza końcówka nie powinna jednak przesłaniać wartości całego tomu. Jest on oryginalną (chyba również w skali międzynarodowej), w zdecydowanej większości konsekwentną, starannie udokumentowaną bibliograficznie analizą konstytutywnych właściwości gier wideo. Potrzebujemy takich prac.

Bibliografia

- Garda, M. B. (2016). *Gatunek w grach cyfrowych*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Grabarczyk, P. (2015). O opozycji hardcore/casual. *Homo Ludens*, 7(1), 89–109.
- Krawczyk, S. (2016). Perspektywa krytyczna w polskich badaniach gier cyfrowych. Analiza publikacji. *Kultura Współczesna*, 23(2), 20–32.
- Kubiński, P. (2014a). Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo. *Nowe Media*, 5(1), 161–176.
- Kubiński, P. (2014b). *Immersion vs. emersive effects in videogames*. W: D. Stobbart, M. Evans (red.), *Engaging with Videogames: Play, Theory, and Practice* (s. 133–141). Oxford: Inter-Disciplinary Press.
- Kubiński, P. (2014c). Niwelowanie emersji. Strategie estetyczne w projektowaniu graficznych interfejsów użytkownika w grach wideo. *Nowe Media*, 5(1), 177–197.
- Kubiński, P. (2015a). Bergman vs. Batman. Chwył technicznej deziluzji w grach wideo na tle praktyk literackich i filmowych. *Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication*, 12(1), 113–123.
- Kubiński, P. (2015b). Tożsamość emersyjna na przykładzie postaci Deadpoola. *Homo Ludens*, 7(2), 80–88.
- Kubiński, P. (2016). *Immersion vs. emersive effects in videogames*. W: M. J. P. Wolff (red.), *Video Games and Gaming Culture*.
- Skok, K. (2013). Paradoks gracza, czyli co motywuje graczy do korzystania z gier online. *Homo Ludens*, 5(1), 233–252.
- Skok, K. (2014). Wykorzystanie rzeczywistości wirtualnej w grach. Wnioski z badań nad iluzją gumowej ręki i obecnością. *Homo Ludens*, 6(1), 13–31.
- Sweetser, P., Johnson, D., Wyeth, P., Anwar, A., Meng, Y., Ozdowska, A. (2017). Game-Flow in Different Game Genres and Platforms. *Computers in Entertainment*, 15(3).

Ludografia

CD Projekt RED, *Wiedźmin*, 2007, USA i Polska: Atari i CD Projekt.

CD Projekt RED, *Wiedźmin 2*, 2011, Polska i in.: CD Projekt i in.

Konami Computer Entertainment Japan, *Metal Gear Solid*, 1998, Japonia: Konami.

Rocksteady Studios Limited, *Batman: Arkham Asylum*, 2009, Wielka Brytania i USA:

Eidos Interactive i Warner Bros. Interactive Entertainment.

Techland, *Call of Juarez: Gunslinger*, 2013, Francja: Ubisoft Entertainment SA.

Summary

Piotr Kubiński's monograph is an outline of certain specific aspects of video games, examined from the perspective of poetics. Apart from a semiotic analysis of the user interface and a look at how games influence various texts and practices, what the readers will find here is an investigation into the strained relationship between immersion and emersion in video games. Contrary to the popular belief that immersion is unquestionably desirable, Kubiński shows that emersion – a group of phenomena that disrupt the players' impression of unmediated presence in the game world – can also be a source of ludic and artistic effects that merit a scholarly study.

The book offers a well-organized and carefully documented analysis of an understudied dimension of digital games; the tensions between immersion and emersion are present in many, if not all, video games; and the author's efforts in other publications are making the term "emersion" more visible. For these three reasons, the monograph has the potential to become a significant work in Polish game studies, encouraging other scholars to apply Kubiński's term in their own research. This would be instrumental in the development of an academic field that has suffered from insufficient accumulation of knowledge.

Słowa kluczowe: emersion, gameplay, immersion, poetics, user interface

Stanisław Krawczyk – doktorant w Instytucie Socjologii UW, zainteresowany socjologią kulturową, socjologią literatury oraz historią badań nad grami wideo. Przygotowuje pracę doktorską o polskim polu prozy fantastycznej.